

BAB V

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya

Tahapan penciptaan film televisi berjudul “Pelangi Hati” mencakup beberapa proses, antara lain pra produksi, produksi dan pasca produksi. Setiap tahapan tersebut dapat dijelaskan seperti dibawah ini :

1. Pra Produksi

a. Pencarian Ide

Pendidikan merupakan satu hal yang sangat penting bagi pertumbuhan anak. Metode penyampaiannya sangat luas, tidak hanya terbatas oleh ruang lingkup belajar mengajar di sekolah. Sebagai media komunikasi, televisi juga memiliki peran serta dalam memberi pendidikan dan hiburan bagi penonton anak. Kehadiran media televisi diharapkan membawa dampak positif bagi penontonnya terutama karena sifatnya yang dapat mencakup segala kalangan dan daerah. Pendidikan juga dapat disampaikan melalui program-program televisi yang memiliki nilai moral untuk anak, salah satunya film televisi “Pelangi Hati”. Film televisi yang ditujukan khusus untuk anak masih terbilang kurang dalam dunia pertelevisian Indonesia. Dengan realitas tersebut maka film televisi “Pelangi Hati” mencoba menawarkan alternatif tontonan yang ditujukan khusus untuk anak.

Film televisi “Pelangi Hati” adalah hasil penuangan ide yang dituliskan melalui naskah kemudian menjadi suatu karya yang dapat dinikmati oleh segala kalangan terutama anak. Tokoh utama dalam film ini adalah anak-anak dengan latar belakang cerita keseharian anak. Tema yang diangkat adalah persahabatan. Tema ini sangat sering digunakan oleh film anak pada umumnya karena melalui persahabatan, anak dapat belajar toleransi, rasa saling menyayangi dan pelajaran moral lainnya. Film ini diharapkan dapat menjadi tayangan yang mendidik sekaligus bersifat menghibur bagi anak.

b. Proses Penyusunan Naskah

Ide cerita ini terinspirasi oleh kisah hidup seorang teman yang ditinggalkan ibunya sedari kecil. Ide tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sinopsis yang mendapatkan penambahan cerita dan perubahan alur agar dapat menjadi sebuah naskah utuh yang menarik bagi penonton anak. Proses penulisannya adalah memilih plot, penokohan serta latar atau *setting* dari cerita. Setelah sinopsis tersusun, bersama penulis naskah, mulailah mengembangkan sinopsis ini menjadi skenario dan *treatment*. Dalam sebuah *treatment* yang disusun telah ditentukan kejelasan rancangan mengenai *opening*, *setting*, ruang dan waktu, plot, penokohan, konflik serta *ending*.

Sutradara bersama penulis naskah memilih plot linear dalam unsur naratif yang disampaikan, bertutur dengan pola linear dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa. Struktur secara linear memudahkan penonton khususnya penonton anak untuk melihat maksud dan tujuan isi cerita dalam film, yaitu melalui hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Sutradara berusaha memberikan ruang kepada para pemain untuk berimprovisasi dengan karakternya. Metode ini dilakukan agar para pemain dapat memberikan sebuah pengadeganan yang tidak kaku dan terlalu berpatokan pada naskah. Hal tersebut direncanakan dengan matang mulai dari awal penyusunan *treatment* dan dikembangkan menjadi skenario lengkap oleh penulis naskah. Skenario tersebut kemudian menjadi pedoman bagi semua divisi dalam menyiapkan produksi film televisi “Pelangi Hati”.

c. Rapat Produksi

Produksi film ini diawali dengan pengadaan rapat produksi yang dipimpin oleh seorang pimpinan produksi yang telah ditunjuk oleh sutradara. Dalam rapat awal seorang sutradara mempresentasikan skenario berdasarkan konsep-konsep penyutradaraan yang ingin diwujudkan kepada seluruh divisi yang telah dipilih baik dalam sisi teknis maupun non teknis.

Sutradara bertanggungjawab menjelaskan secara detail keinginannya terhadap masing-masing divisi seperti divisi sinematografi, divisi artistik, divisi

make up dan *wardrobe*. Masing-masing divisi juga berhak mengungkapkan idenya guna memberi masukan pada sutradara.

c. 1). Teknik Videografi

Pengambilan gambar menggunakan teknik pencampuran antara *still camera* dan *handheld camera* menjadi pilihan guna mengacu pada konsep awal yaitu membangun suasana pada setiap *scene* sesuai naskah. *Still camera* mampu menghasilkan gambar statis sehingga mempunyai efek tenang dan stabil pada gambar. Kamera yang akan digunakan adalah Canon EOS 5D dan beberapa jenis lensa yang dapat memenuhi kebutuhan gambar. Untuk memudahkan urutan pengambilan gambar maka dibuatlah *shotlist* dan *storyboard* sebagai panduan kameramen dan sutradara pada saat produksi. Pembahasan setiap *shot* berdasarkan *storyboard* yang telah digambar dilakukan oleh sutradara dan *chief D.O.P* (*Departement of Photography*) untuk menyamakan persepsi dan visi dalam pengambilan gambar dan blocking pemain.

Pengambilan gambar akan erat kaitannya dengan kebutuhan *department lighting* yang akan digunakan nantinya sehingga *gaffer* atau *chief lighting* harus mengerti mengenai kebutuhan gambar yang akan diambil. Pada proses rapat produksi ini sutradara mengungkapkan konsep dan suasana ruang yang ingin ditampilkan dalam tiap *scene* kepada *chief lighting* dan *cameramen*. Penggunaan lampu akan menyesuaikan dengan kebutuhan gambar sesuai dengan *shotlist* tetapi dapat berubah sewaktu-waktu saat produksi guna menciptakan kesan yang diinginkan sutradara.

c. 2). Teknik Editing

Secara teknis editing pada film “Pelangi Hati” akan terdapat penambahan efek pada beberapa *scene*. Teknik *cut to cut* yang merupakan teknik dasar untuk penyambungan gambar dilakukan sesuai struktur cerita yang telah dituliskan di dalam naskah. Beberapa *scene* yang membutuhkan tempo lambat dalam adegannya akan sangat minim potongan gambar dan begitu juga sebaillknya.

Penambahan teknik seperti efek hujan akan dilakukan pada *scene* 01 dan

scene 15 karena pembuatan hujan pada saat produksi dirasa tidak memungkinkan untuk dilakukan. Teknik *chromakey* akan dilakukan pada *scene* 07 penyiar berita dan *scene* 21 ketika Nisa bernyanyi menceritakan tentang sosok ibunya. Teknik ini menggunakan layar hijau atau biru dalam proses pengambilan gambarnya sehingga editor dapat menambahkan *background* sesuai kebutuhan melalui proses editing.

c. 3). Teknik Tata Suara

Dalam film “Pelangi Hati” proses perekaman antara suara dialog dan suara atmosfer dilakukan secara bersamaan. Kedua suara tersebut direkam langsung saat di lokasi produksi. Pada *scene* bernyanyi, perekaman nyanyian sudah dilakukan terlebih dahulu sehingga ketika produksi nyanyian tersebut dapat diputar kembali atau *play back* guna memudahkan *talent* untuk menggerakkan bibir mengikuti nyanyian dan memfokuskan diri dalam pergerakan.

c. 4). Hunting Lokasi

Setelah rapat produksi dilakukan, sutradara, pimpinan produksi dan unit manager lokasi segera melakukan *hunting* lokasi sesuai kebutuhan naskah. Setelah lokasi *fix* ditentukan maka semua divisi juga ikut serta ke lokasi guna mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan di lokasi.

Lokasi yang diperoleh antara lain :

- a. Panti Asuhan : Desa Sawungan, Jl. Kaliurang km.20, Sleman, Yogyakarta.
- b. Sekolah : SDN 1 Taraman, Gentan, Jl. Kaliurang km.13, Sleman, Yogyakarta.
- c. Jalan Setapak : Desa Taraman, Gentan, Jl. Kaliurang km.13, Sleman, Yogyakarta.
- d. Jalan Pertigaan : Pakem, Jl. Kaliurang km.21, Sleman, Yogyakarta.
- e. Eksterior Rumah Kosong : Pakem, Jl. Kaliurang km.22, Sleman, Yogyakarta.
- f. Interior Rumah Kosong : Jl. Kaliurang km. 5,5 , Sleman, Yogyakarta.

- g. Sungai : Sungai Babarsari, Yogyakarta.
- h. Studio *Green Screen* : Studio TFE kecil, jurusan televisi, ISI Yogyakarta.

Setelah lokasi-lokasi tersebut telah disetujui oleh sutradara berdasarkan pertimbangan yang matang maka pimpinan produksi dan unit lokasi segera menghubungi pihak terkait untuk mengurus proses perizinan.

c. 5). *Casting Pemain*

Casting pemain dilakukan dengan cara mendatangi sanggar dan beberapa rumah para *talent*. Sutradara melihat dan *mencasting* sendiri calon pemain sesuai kebutuhan naskah. Setelah melalui proses *casting* maka terpilihah pemain-pemain yang mampu berperan dan menghafal naskah dengan baik, antara lain :

1. Nisa : Shava
2. Aldi : Rico Nauval
3. Ibu Rosi : Ibu Guri
4. Lili : Meisya
5. Gio : Wawan
6. Ino : Fito
7. Rosan : Rosan
8. Pak Ponijo : Pak Eko
9. Putri : Reyda
10. Extras sekolah : 5 siswi SD Taraman 1, Gentan

d. *Rehearsal atau latihan*

Pemain-pemain yang didapat melalui proses *casting* kemudian dilatih oleh sutradara beserta asistennya untuk menguasai naskah serta dialognya. Pendalaman emosi juga sangat penting bagi pemain sehingga sutradara harus menjelaskan dengan detail emosi yang ingin disampaikan pada setiap adegannya terutama pada pemain anak.

Proses latihan diawali dengan pembacaan dialog atau yang sering dikenal dengan *reading*. *Reading* dilakukan untuk mengoreksi ketepatan intonasi dan kenyamanan tata bahasa serta artikulasi dialog. Pada latihan selanjutnya, pemain

diajak untuk berdialog tanpa membaca naskah. Pemain utama cukup cepat dalam penghafalan dialog sehingga sutradara dapat lebih fokus pada intonasi kalimat dan pengadeganan.

Latihan ini penting dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang dapat terjadi ketika produksi dimulai. Setelah pemain cukup fasih dalam berdialog dan berekspresi dalam pengadeganan maka fokus latihan akan lebih dominan pada pergerakan/*moving* dalam setting. Latihan *moving* dilaksanakan di lokasi *setting* agar memudahkan pemain dalam menghafal pergerakannya.

e. **Jadwal Produksi**

Setelah proses pra produksi direncanakan dengan matang, pimpinan produksi membagikan jadwal produksi yang telah selesai disusun oleh asisten sutradara. Jadwal produksi dapat diwujudkan dari hasil rapat produksi berdasarkan pertimbangan jadwal pemain, jadwal lokasi dan efisiensi peralatan sesuai kebutuhan naskah. Berikut ini adalah jadwal produksi film "Pelangi Hati". (terlampir).

2. **Produksi**

Proses produksi adalah tahap pengekseskusan naskah. Berdasarkan naskah, para divisi telah mematangkan persiapannya pada proses pra produksi. Menurut jadwal, lama produksi adalah empat hari tetapi karena beberapa kendala sehingga terjadi penambahan waktu menjadi lima hari.

a.) **Hari 1**

Berdasarkan jadwal yang telah disusun oleh asisten sutradara dua, *scene-scene* yang akan diambil pada hari pertama adalah scene 07, 02, 04 dan 27.

Scene 07

Setting lokasi *scene 07* adalah *outdoor* panti asuhan. *Scene* ini bercerita tentang Nisa yang hendak berangkat sekolah. Ketika Nisa keluar ruangan matanya tertuju pada sebuah televisi yang berada di pos jaga pak Ponijo. Nisa merasa

terkejut setelah melihat berita di televisi tentang lepasnya gorila dari kebun binatang dan membuat onar di masyarakat. Adegan ini adalah *clue* atau petunjuk bagi penonton untuk *scene-scene* berikutnya yang akan menampilkan khayalan dan ketakutan Nisa akan sosok gorila tersebut. *Scene* ini menggunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar secara *close up* guna menekankan ekspresi dan detail pada objek. Pencahayaan yang digunakan adalah *available light* yaitu dengan menggunakan cahaya dari matahari yang dipantulkan lewat reflektor untuk mendapatkan dimensi wajah dan karakter dari aktor. Aktor cepat memahami adegan sehingga tidak memerlukan *take* yang berulang kali dalam adegan yang sama.

Scene 04

Setting lokasi *scene* 04 adalah ruang makan panti asuhan. *Supporting talent* yang berperan sebagai teman-teman Nisa dalam adegan ini tampak seperti kelinci berseragam sekolah. Adegan ini merupakan bentuk visual imajinasi Nisa yang memang senang dengan kelinci. Bagi Nisa teman-temannya ini adalah adik-adik panti yang menggemaskan dan lucu seperti kelinci. Adegan ini menggunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar secara subyektif shot atau *point of view shot* di mana kamera bergerak persis mengikuti arah pandang aktor utama.

Pencahayaan yang digunakan adalah *night for day* yaitu dengan membangun tatanan lampu guna membangun kesan pagi hari meskipun saat pengambilan gambar dilakukan malam hari. *Take* ini membutuhkan pengarahan pengadeganan yang lebih *intens* antara sutradara dan pemain agar pada saat pengambilan gambar *supporting talent* cepat memahami adegan sehingga tidak memerlukan *take* yang berulang kali dalam adegan yang sama.

Scene 02

Setting lokasi *scene* 02 berada di dalam kamar anak-anak panti asuhan. Adegan pada *scene* ini bercerita tentang Nisa yang berusaha membangunkan teman-teman sekamarnya menggunakan sihir. Adegan ini menggunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar secara *long shot* yang berfungsi

memperlihatkan pergerakan pemain dalam satu gambar sebelum menyambungkannya pada urutan *shot* yang sudah dibuat. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting* yang memberikan kesan warna, bentuk dan garis yang tegas pada setiap detail artistiknya.

b.) Hari 2

Berdasarkan jadwal yang telah disusun oleh asisten sutradara dua, *scene-scene* yang akan diambil pada hari kedua adalah *scene* 05, 06, dan 03, 29, 26 dan 28.

Scene 03

Setting lokasi *scene* 03 berada di dalam kamar mandi. Setelah bangun tidur kemudian Nisa memasuki kamar mandi, ia menaruh handuk, menguap di depan cermin lalu bernyanyi. Penambahan adegan diluar naskah terjadi dalam *scene* ini yaitu penambahan adegan Nisa yang sedang bernyanyi di hadapan cermin tanpa kostum tiba-tiba berubah menggunakan kostum dengan tatanan rambut yang rapi. Permainan *lighting* yang menyerupai lampu panggung memberi kesan seakan ia bernyanyi diatas panggung. Adegan tambahan ini tidak keluar dari konteks dalam *scene* 03 justru semakin memberi kesan kuat pada karakter anak yang sering berkhayal dan sosok yang merindukan ibunya.

Permintaan sutradara mengenai penambahan adegan langsung di lokasi direspon baik oleh kru. Adegan ini digunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar secara *close up* guna menekankan ekspresi dan detail pada objek. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting* yang memberikan kesan warna, bentuk dan garis yang tegas pada setiap detail artistiknya. Untuk memberi kesan lampu panggung digunakan susunan *filter* yang berwarna-warni dan digerakan dengan pelan dibawah lampu.

Scene 05 dan 06

Pengambilan gambar kedua *scene* ini menggunakan teknik *long take*. Pada *scene* 05 adegannya adalah Nisa memasuki kamar, mengambil tas lalu ia

membuka laci melihat sebuah foto yang membuatnya sedih. Sedangkan pada *scene* 06, Nisa mengambil sepatunya dan sedikit membersihkannya. Kedua *scene* ini digabung dalam pengambilan gambarnya karena letak setting yang memungkinkan untuk melakukan *long take* sampai Nisa *outframe*.

Scene 26

Setting lokasi *scene* 26 berada di luar ruangan dan dilakukan malam hari. Adegan pada *scene* ini mengenai ibu Rosi yang menunggu Nisa di depan panti. Ibu Rosi khawatir karena tidak biasanya Nisa pulang malam. Adegan ini digunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar longshot namun tetap mendapatkan detail pada objek. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting* yang memberikan kesan warna, bentuk, garis yang tegas pada setiap detail artistiknya dan warna.

Scene 28

Setting lokasi *scene* 26 berada di luar ruangan dan dilakukan malam hari. *Mood* yang ingin ditampilkan sama seperti pada *scene* 26. Adegan ini bercerita tentang Nisa yang duduk bersedih di luar panti dan ibu Rosi serta anak-anak lain menghampirinya. Ibu Rosi menghibur Nisa dengan nyanyian. Pada akhir nyanyian, anak-anak berlarian ke arah pohon yang telah dihias dengan origami berwarna-warni. Adegan ini bercerita tentang kesedihan dan keceriaan. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting* yang memberikan kesan warna, bentuk dan garis yang tegas pada setiap detail artistiknya dan warna.

Scene 29

Setting lokasi *scene* 29 berada dalam ruangan yaitu *setting* rumah kosong dalam keadaan berantakan dan tak terurus. *Setting* yang berbeda dengan keadaan rumah kosong sebelumnya yang penuh kesan warna-warni. Sutradara ingin menunjukkan bahwa *setting* rumah kosong tersebut dapat berubah sesuai *mood* dan khayalan Nisa sebagai anak-anak. Adegan ini digunakan lensa Canon 24-70 untuk mendapatkan detail pada objek. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key*

lighting yang memberikan kesan warna, bentuk dan garis yang tegas pada setiap detail artistiknya

c.) Hari 3

Berdasarkan jadwal yang telah disusun oleh asisten sutradara dua, *scene-scene* yang akan diambil pada hari ketiga adalah *scene* 01, 16, 24, 25, 08, 15.

Scene 01

Setting lokasi *scene* 01 berada di luar ruangan yaitu halaman rumah kosong. Adegan ini bercerita tentang seorang wanita mendatangi sebuah panti asuhan dan meletakkan keranjang berisi bayi di depan pintu panti.

Adegan ini merupakan *clue* atau petunjuk untuk menuju ke *scene* berikutnya. Merupakan sebuah penjelasan tentang keberadaan Nisa di panti asuhan. *Setting* tahun pada adegan ini 13 tahun lalu sebelum *setting scene* berikutnya sehingga artistik pun menyesuaikannya seperti terpasangnya papan nama panti asuhan dengan tulisan yang lebih formal. *Wardrobe* yang digunakan bu Rosi sebelum bertemu Nisa cenderung berwarna gelap tetapi setelah bertemu Nisa pakaian ibu Rosi cenderung berwarna cerah. Begitu juga dengan *make up*, wajah bu Rosi dibuat terlihat seperti orang bangun tidur namun tidak hilang dari kesan segar dan muda dibanding *scene-scene* selanjutnya.

Scene 16

Setting lokasi *scene* 16 berada di luar ruangan yaitu halaman rumah kosong. Adegan ini menggunakan lensa Canon 24-70 untuk pengambilan gambar secara *handheld* guna menekankan pada obyek yang diambil serta mengajak penonton untuk terlibat langsung dalam setiap adegan. Pencahayaan yang digunakan adalah *available light* yaitu dengan menggunakan cahaya dari matahari yang dipantulkan lewat reflektor untuk mendapatkan dimensi wajah dan karakter dari Nisa. Sutradara memberikan pengarahan pengadeganan dan *blocking* pemain agar aktor cepat memahami adegan sehingga tidak memerlukan *take* yang berulang kali dalam adegan yang sama.

Sutradara memperagakan dengan seksama pergerakan yang harus dilakukan oleh tokoh Nisa ketika melihat sebuah taman yang penuh dengan mainan. Ekspresi yang ingin ditampilkan oleh sutradara adalah kegembiraan tokoh Nisa. Pengaturan *blocking* sangat diperhatikan pada adegan ini karena tokoh akan *inframe* dan berjalan menuju rumah kosong yang berada dalam hutan tersebut.

d.) Hari 4

Berdasarkan jadwal yang telah disusun oleh asisten sutradara dua, *scene-scene* yang akan diambil pada hari keempat adalah *scene* 17 dan 20.

Scene 20

Lokasi pada *scene* 20 ini berada di dalam *setting* dari rumah kosong. Pada adegan ini sutradara berusaha memberikan semangat kepada para aktor anak. Kendala ketika mengarahkan aktor anak adalah sifat manja yang sering keluar ketika aktor merasa lelah. Pendekatan yang baik pada saat pra produksi memberikan solusi yang tepat saat aktor berada pada *mood* yang kurang baik.

e.) Hari 5

Chroma Key atau sering disebut *green screen* dan *blue screen* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk menggabungkan 2 buah gambar dengan cara *keying* warna atau menghilangkan, membuat jadi transparan *background* pada salah satu gambarnya, lalu memasukkan gambar yang di inginkan tepat di belakangnya. Proses *green screen* ini guna menampilkan foto bergerak ketika Nisa bernyanyi tentang sosok ibunya.

3. Pasca Produksi

Hasil *loader* yang telah disusun ketika produksi kini siap untuk memasuki tahap editing. Setelah lima hari produksi, editor didampingi sutradara mulai menyusun rangkaian gambar sesuai naskah. Proses editing adalah proses sutradara bersama editor merangkai *shot* menjadi *scene* dan *sequence*. Melalui proses

editing inilah plot akan dibangun, alur yang tepat diciptakan agar nilai dramatis dan pesannya tersampaikan sesuai dengan konsep film televisi “Pelangi Hati” ini. Proses editing meliputi :

a. Loader

Loader adalah seseorang yang bertugas menyimpan dan mengamankan data dari kamera yang menggunakan kartu memori kemudian menyusunnya dalam sebuah *project editing* dan menatanya (manajemen data) guna memudahkan *editor* dalam merangkai dan mencari gambar serta suara.

b. Editing offline

Editor menyusun gambar *offline* berdasarkan *shooting script* dari sutradara. Sutradara juga menyeleksi kembali *stock* gambar terbaik yang digunakan. Dari catatan *script continuity* beberapa adegan ditandai dengan *good*, ternyata adegan yang ditandai dengan *choice* hasilnya lebih bagus sehingga dipilihlah adegan dengan tanda *choice* tersebut. Peristiwa ini sering terjadi mengingat *stock* gambar yang banyak sehingga sutradara dan *editor* mempunyai banyak *alternative* gambar. Setelah memilih gambar yang sesuai bersama sutradara, *editor* mulai menyusunnya kedalam *editing offline*.

c. Editing online

Setelah adegan disusun berdasarkan naskah, editor mulai melakukan pewarnaan pada gambar, *mixing audio*, dan memasukan ilustrasi musik sesuai dengan suasana pada adegan.

Keseluruhan proses tersebut, mulai dari pencarian ide hingga proses *editing*, melibatkan banyak pihak untuk mewujudkannya, sehingga karya tersebut menjadi karya yang dapat dinikmati. Tiap individu (*crew*) dituntut untuk memiliki ketrampilan sesuai dengan posisinya masing-masing. Seluruh departemen produksi dituntut untuk mampu mengatasi segala hal yang berkaitan dengan managerial produksi sekaligus *mood* tim produksi agar tetap terjaga. Departemen kamera dituntut untuk mampu merealisasikan ide ke dalam bahasa visual yang

diinginkan oleh sutradara. Departemen artistik bersama seluruh timnya diberi kepercayaan untuk mendesain *setting* lokasi agar dapat sesuai dengan rancangan yang telah disepakati bersama sutradara. Sementara departemen suara dan ilustrator musik dengan kemampuannya mengangkat kekuatan segala hal yang berkaitan dengan suara (*dialog*, *atmosfer sound effect*, musik dan sebagainya). Departemen *editing* dengan kemampuannya merangkai visual serta audio kedalam logika film sesuai dengan ide cerita yang hendak disampaikan oleh sutradara. Pada departemen penyutradaraan dengan sutradara sebagai kepala departemennya dituntut untuk mampu mengkombinasikan seluruh elemen kreatif tersebut ke dalam proses produksi untuk pencapaian hasil yang diinginkan, yang dalam kasus ini tetap mengedepankan aspek serta kaidah-kaidah perfilman.

B. Pembahasan Karya

Hasil yang maksimal dari film televisi 'Pelangi Hati' telah selesai diproduksi. Hasil ini telah melalui proses yang panjang sejak penentuan konsep awal dan ide cerita ditemukan. Pendekatan ekspresionis dapat dilihat dalam keseluruhan bagian dalam cerita, baik teknis maupun nonteknis. Salah satunya adalah pemilihan dan pembangunan *setting* lokasinya. Dari keseluruhan tahapan pembahasan film ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Setting* atau latar

Tokoh utama dalam film ini yaitu Nisa memiliki latar belakang sebagai anak panti asuhan sehingga *setting* yang akan ditampilkan diawal cerita sebagai pengenalan tokoh adalah panti asuhan. Pemilihan lokasi telah diseleksi oleh sutradara bersama *chief* D.O.P dan *chief* artistik untuk menemukan *setting* yang tepat. *Setting* berpengaruh terhadap cerita dan karakteristik, *setting* juga berpengaruh terhadap keindahan gambar atau kesesuaian komposisi yang ingin ditampilkan. Oleh karena itu pemilihan lokasi dan penataan properti sangat penting terutama dalam film ekspresionisme.

a. Panti Asuhan

Setting panti asuhan yang diinginkan sutradara adalah sebuah panti asuhan kecil yang memiliki halaman luas untuk memberi kesan asri dan nyaman. Selain kesan tersebut, beberapa adegan memang membutuhkan halaman yang luas terkait dengan pergerakan pemain. Pada *scene* 01 terdapat pergerakan pemain yang cukup lama yaitu pemain *inframe*, berjalan menjauhi kamera dan *outframe* mendekati kamera. Adegan pada *scene* 01 adalah seorang wanita mendatangi sebuah panti asuhan dan meninggalkan keranjang berisi bayi di depan pintu panti asuhan. *Setting* waktu pada *scene* ini adalah 10 tahun lalu sebelum *scene* selanjutnya sehingga properti seperti papan nama ditampilkan dengan kesan formal. Begitu juga halnya dengan ilalang di depan panti yang kosong tanpa warna-warni bunga. Artistik pada *scene* ini ingin memberi perbedaan kesan antara panti asuhan sebelum hadirnya Nisa dan panti asuhan setelah hadirnya Nisa.



Capture 5.14. *Scene* 01. *Opening scene* :

Kesan suram dengan *setting* minimalis ingin diperlihatkan ketika seorang wanita menghampiri panti asuhan untuk meletakkan keranjang berisi bayi.



Capture 5.15. *Scene* 26.

Setting minimalis ditampilkan untuk mendukung suasana panti asuhan yang sederhana. Ibu Rosi menunggu nisa yang tak kunjung pulang dari sekolahnya.



Capture 5.16. Scene 28.

Suasana kehangatan sebuah keluarga ditampilkan pada *scene* ini. Komposisi semetrik digunakan untuk memusatkan perhatian tepat pada tengah gambar agar suasana yang di inginkan dapat tersampaikan dengan baik.

Adegan pada *scene* 28 bernuansa sedih karena menceritakan seorang ibu panti yaitu ibu Rosi dan anak-anak panti lainnya yang berusaha menghibur Nisa yang merindukan ibunya. Meskipun bernuansa sedih tetapi artistik pada *scene* ini dibuat berbeda dari sebelumnya, yaitu penambahan bunga-bunga diantara ilalang dan penghiasan pohon dengan origami agar kesan ceria tetap hadir dalam *setting* panti tersebut. Warna-warni pada panti merujuk kepada karakter Nisa yang ceria dan hangat terhadap adik-adiknya di panti asuhan.

b. Kamar Tidur Panti

Berdasarkan riset yang telah dilakukan *setting* kamar tidur di panti asuhan biasanya memiliki ruang yang besar dan terdiri dari beberapa tempat tidur karena satu kamar bisa ditempati oleh beberapa anak. Pemilihan sebuah ruang yang luas dipilih untuk dapat di tata dan ditambahkan properti sedemikian rupa sehingga menyerupai kamar tidur panti asuhan. Tempat tidur yang terbuat dari kayu memberi kesan bahwa panti asuhan ini adalah panti asuhan yang sederhana. Properti origami warna-warni yang bergantung di atas tempat tidur anak dapat menambah kesan ceria dalam kamar tersebut. Hal ini mewakili karakter Nisa sebagai anak yang ceria. Sebuah gambar seorang ibu dan anak yang tertempel ditembok juga mewakili perasaan Nisa yang sering berharap untuk dapat bersama dengan ibunya lagi. Properti tambahan adalah boneka kelinci yang dipeluk Nisa ketika ia tidur, hal ini menunjukkan bahwa Nisa sangat menyukai sosok kelinci sehingga pada beberapa aksesorisnya pun kelinci.



Capture 5.17. Scene 02. Repetisi.

Tokoh Nisa seolah-olah membangunkan teman-temannya menggunakan sihir.

c. Kamar Mandi

Kesan ceria tidak hanya berhenti pada kamar tidur saja tetapi juga dikamar mandi. Dibelakang pintu kamar mandi terempel gambar orang bergandengan dengan penggunaan kertas warna. Properti ini menggambarkan karakter Nisa yang ceria dan bersahabat. Dalam penataan *setting*, sutradara berusaha untuk tidak ada ruang yang terkesan *flat* sehingga setiap ruang pun dapat mengungkapkan ekspresi dan mewakili perasaan serta karakter tokoh utama. Dengan shot yang sama, visual kamar mandi berubah seakan-akan menjadi panggung dengan tatanan lampu yang berwarna-warni ketika Nisa bernyanyi. Adegan ini adalah bentuk khayalan Nisa ketika ia melakukan kebiasaannya bernyanyi dikamar mandi. Sutradara sengaja menciptakan adegan ini agar penonton dapat mengetahui karakter Nisa melalui apresiasi visual yang menciptakan perbedaan *setting* dalam satu rangkaian *scene* yang sama.



Capture 5.18. Scene 03. Transisi perpindahan ruang.

Perubahan *setting* kamar mandi menjadi *setting* panggung untuk memperlihatkan daya imajinasi tokoh utama.

d. Sekolah

Pemilihan lokasi sekolah telah dilakukan oleh sutradara, *chief* D.O.P dan *chief* artistik. Kebutuhan pada lokasi sekolah adalah terdapatnya lorong panjang guna memenuhi kebutuhan talent berlarian di lorong ketika Nisa berimajinasi. Lorong yang panjang menjadi pilihan sutradara dalam menggambarkan kesan ruang luas bagi imajinasi Nisa dan mengungkapkan imajinasi anak-anak yang tanpa batas.



Capture 5.19, Scene 12.

Nisa berlari gembira ketika memakai sepatu bertampu, panjang lorong mengibaratkan daya imajinasi yang tanpa batas.

e. Rumah Kosong

Set building bagian luar rumah kosong dilakukan ditengah sebuah hutan yang luas milik seorang warga Kaliurang, Yogyakarta. Kesan yang ingin ditampilkan adalah sebuah rumah kosong ditengah hutan yang berwarna-warni dipenuhi oleh banyak mainan. *Setting* dalam *scene* ini mengajak penonton melihat rumah kosong dari sudut pandang Nisa sebagai seorang anak yang senang berkhayal dan menyukai mainan. Bentuk dan ukuran pintu yang tidak biasa seperti ukuran pintu pada umumnya menjadi pilihan sutradara agar menambah kesan unik dan tampak seperti pintu yang hanya dapat dimasuki oleh anak-kecil karena ukurannya yang kecil. *Setting* yang tidak biasa seperti ini sering ditemui pada film-film ekspresionisme lainnya.



Capture 5.20. Scene 16. Ext. Rumah kosong.

Permainan warna yang dominan pada *setting* ini difungsikan untuk mendapatkan gambar dengan kesan lukisan.

Setting bagian dalam rumah kosong dilakukan di tempat yang berbeda tetapi tetap menggunakan kesan warna-warni. Penonton masih diajak melihat rumah kosong dari sudut pandang Nisa. Warna-warni tembok dalam ruangan mewakili perasaan Nisa yang sedih karena merindukan ibunya sekaligus senang karena telah menemukan tempat yang begitu menyenangkan. Disana pula ia akan bertemu dengan teman barunya, Aldi. Rumah kosong ini mewakili perasaan Nisa dan Aldi sebagai anak kecil yang senang berkhayal.



Capture 5.21. Scene 17. Int. Rumah kosong.

Permainan warna dan *setting* yang tidak biasa pada bagian dalam sebuah ruangan digunakan untuk mendukung konsep ekspresionisme.

Scene 29 akan menjelaskan bahwa rumah kosong warna-warni yang muncul dalam *scene-scene* sebelumnya adalah imajinasi Nisa sesuai dengan keinginannya tetapi pada *scene 29* ketika Nisa begitu sedih dan merasa menyesal karena telah bertengkar dengan Aldi, rumah tersebut terlihat berantakan, usang dan kosong.



Capture 5.22. Scene 29. Int. Rumah kosong.

Rumah kosong tidak dibiarkan kosong seperti pada umumnya tetapi tetap mendapatkan sentuhan artistik guna menambahkan kesan sedih karena sebuah pertenggaran.

f. Warung

Lokasi warung pada film 'Pelangi Hati' dipilih pada lokasi warung yang sebenarnya. Pemilihan lokasi warung ini dipilih oleh sutradara karena memiliki tata artistik yang sesuai pada adegan ini. Garis-garis pada pintu warung dapat memberi kesan grafis yang memisahkan mereka berdua meskipun ditengah-tengahnya terdapat deretan jajanan berwarna-warni yang identik dengan anak-anak.



Capture 5.23. Scene 25. Ext. warung.

Penambahan garis lurus pada setting warung difungsikan untuk memberi kesan angkuh pada kedua tokoh ketika menghadapi konflik.

2. Karakter pemain dan pergerakannya

Setting atau latar dalam film ekspresionisme erat kaitannya dengan karakter pemain dan gerakan pemain itu sendiri. Perpaduan *blocking* pemain dan *setting* akan menjadi visual yang bernilai informasi dan membangun karakter adegan tersebut. Pemain-pemain yang dipilih dari casting telah dilatih pada proses *reading* sehingga pada saat proses produksi *talent* telah mengetahui dengan seksama *blocking* dan dialognya.

a. Nisa

Tokoh Nisa mempunyai karakter ceria, energik, usil, tidak akan memperlihatkan kesedihannya depan adik-adik pantinya dan senang berimajinasi. Karakter tersebut terlihat dari gestur sang tokoh dan mimik wajahnya yang seringkali tersenyum. Karakter Nisa diperankan oleh seorang aktris anak bernama Shava. Shava sanggup memerankan Nisa yang energik dan ceria karena sesuai dengan sifat aslinya sehingga sutradara memilih Shava untuk mempelajari karakter Nisa. Nisa adalah seorang anak yang ditinggalkan oleh ibunya di depan pintu panti asuhan. Sebagai anak asuh yang paling besar di panti, Nisa sangat menyayangi adik-adiknya sehingga ia sering menyembunyikan kerinduan akan ibunya di depan adik-adiknya.



Capture 5.24. Scene 17.

Mimik wajah, *setting*, dan pergerakan tokoh membuat gambar seperti lukisan dengan objek yang bergerak.

Nisa adalah seorang tokoh anak yang ekspresif. Karakter ini tercermin dari mimik dan cara bicaranya ketika ia senang, sedih dan marah. Sutradara sengaja memilih seorang aktris anak yang telah biasa berakting agar mudah dalam memberi masukan dan penghafalan dialog pada naskah. Selain *setting*, *make up* dan *wardrobe* yang telah dijelaskan diatas, untuk menonjolkan karakter tokoh Nisa didukung pula dengan pergerakan kamera. Pergerakan kamera juga mempunyai peranan penting dalam pergerakan pemain. Teknik *handheld* pada beberapa *scene* menjadi pilihan sutradara guna memunculkan karakter tokoh Nisa yang dinamis. Teknik *handheld* kamera biasanya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada objek yang diambil.⁴¹ Sutradara sengaja memilih teknik ini dalam *scene* 16 agar pergerakan tokoh Nisa dapat leluasa dalam

⁴¹ Ibid, Hal.112.

merespon *setting* lokasi halaman rumah kosong yang penuh mainan. Seperti pada foto *capture* dibawah ini mengambil gambarnya menggunakan teknik *handheld*.



Capture 5.25. Scene 16.

Pergerakan yang dinamis dari tokoh ikut membangun elemen-elemen visual yang ada pada gambar dengan kesan ceria.

Berbeda dengan *scene* 29 ketika perasaan Nisa sedang sedih dan kecewa. Nisa duduk ditengah-tengah kekacauan rumah tersebut, hal ini mewakili perasaan Nisa yang sedang diliputi kekacauan dan kesedihan (lihat foto *capture* 5.19).

b. Aldi

Aldi adalah seorang tokoh anak laki-laki yang berusia setahun lebih tua dari Nisa yaitu usia 12 tahun. Nisa bertemu dengan Aldi dalam *scene* 17 *setting* rumah kosong. Aldi adalah sosok yang penakut tetapi dalam hatinya ia begitu senang bertemu dengan Nisa yang mengajaknya bermain. Aldi berasal dari keluarga kaya raya dengan disiplin yang kuat. Penonton dapat melihat karakter Aldi yang penakut melalui *shot* pengenalan Aldi yaitu Aldi bersembunyi di balik tirai ketika Nisa datang dan dari dialog Aldi yang menceritakan tentang latar belakangnya.



Capture 5.26. Scene 17. Nisa dan Aldi bertemu di dalam rumah kosong.

c. Ibu Rosi

Ibu Rosi adalah sosok seorang ibu panti yang lembut, penyabar dan penuh kasih sayang. Ibu Rosi telah merawat Nisa dan anak-anak panti lainnya sedari mereka kecil dengan penuh kasih sayang. Ketika masih muda ibu Rosi adalah seorang penyanyi di kampungnya namun karena ia tak kunjung memiliki anak kemudian ia mendirikan panti asuhan yang bersifat mandiri. Ia memperlakukan anak-anak panti dengan sebaik-baiknya. Pada *scene* 28 ibu Rosi menghibur Nisa dengan bernyanyi di teras panti asuhan lalu anak-anak panti mengikutinya dan memeluk ibu Rosi. Ibu Rosi berada di tengah dari anak-anak panti yang dapat memberi kesan bahwa ibu Rosi adalah sosok yang dapat menenangkan dan pelindung bagi anak-anak itu. Ibu Rosi adalah salah satu karakter yang mendukung pada film ekspresionisme 'Pelangi Hati'.



Capture 5.27. Scene 28

Suasana kehangatan sebuah keluarga ditampilkan pada *scene* ini. Komposisi semetrik digunakan untuk memusatkan perhatian tepat pada tengah gambar agar suasana yang diinginkan dapat tersampaikan dengan baik.

3. *Wardrobe dan Make Up*

a. Nisa

Dari segi *wardrobe* Nisa akan lebih sering terlihat memakai seragam SD tetapi untuk menciptakan karakter yang berbeda Nisa menggunakan tali karet kesayangannya yang dihiasi oleh aksesoris berupa tempelan-tempelan kelinci. Begitu juga pada tas dan sepatunya penuh dengan tempelan kelinci. Nisa sangat menyukai kelinci karena baginya kelinci itu sosok yang lucu yang menggemaskan seperti adik-adik panti asuhannya. Nisa sebagai anak panti asuhan yang sederhana berupaya agar ia tetap terlihat berbeda di antara teman-temannya

sehingga ia senang menempelkan potongan-potongan kain berbentuk kelinci pada pakaiannya, tas, sepatu bahkan buku catatannya. *Wardrobe*, khususnya pada seragam Nisa banyak menggunakan banyak aksesoris dibanding dengan teman sekolah dan teman pantinya.



Capture 5.28. Nisa (Scene 08)

Make up tebal dengan segala aksesoris pendukung guna menunjukkan karakter anak yang percaya diri.

Rambut Nisa digelung dan disematkan pulpen kelinci di antara rambutnya. Disematkannya pulpen di antara rambutnya menunjukkan bahwa Nisa adalah seorang anak cuek dan yang senang menulis di buku catatan kecilnya. Penambahan sedikit *blush on* dan *lipgloss* berwarna *soft orange* dapat memberi kesan cerah dan ceria pada karakter Nisa. *Make up* dan *wardrobe* berperan penting dalam pembangunan karakter.

b. Putri

Putri adalah teman sekolah Nisa. Dalam film ini Putri memiliki karakter antagonis. Ia mengungkapkan karakter antagonisnya melalui *make up* dan dialog. Rambut Putri yang terkuncir tinggi menunjukkan kesombongannya. Pemakaian *blush on* merah, titik-titik pada pipi dibuat seakan pigmen hitam yang menyembul menghiasi pipinya dan *lipstick* berwarna merah tua dapat membangun karakter norak, berlebihan, angkuh dan licik. *Make up* ini sangat cocok dengan gestur tubuh dan mimik Putri yang seringkali sedikit mendongakkan dagunya ketika berbicara.

Kehadirannya hanya ada pada satu *scene* tetapi merupakan masalah tersendiri bagi Nisa. Dalam *scene* 14 Putri memamerkan sepatu barunya yang menyala-nyala pemberian ibunya. Ia mendapatkan sepatu tersebut padahal ia tidak mendapatkan ranking, sedangkan Nisa yang mendapatkan ranking tidak mendapat apapun dari siapapun. Terutama ketika Putri dijemput oleh ibunya yang terkesan antagonis juga dari pembangunan karakter *make up*-nya. Nisa merasa cemburu sekaligus sedih melihat Putri yang dijemput oleh ibunya. Nisa juga ingin sekali dijemput oleh ibunya.



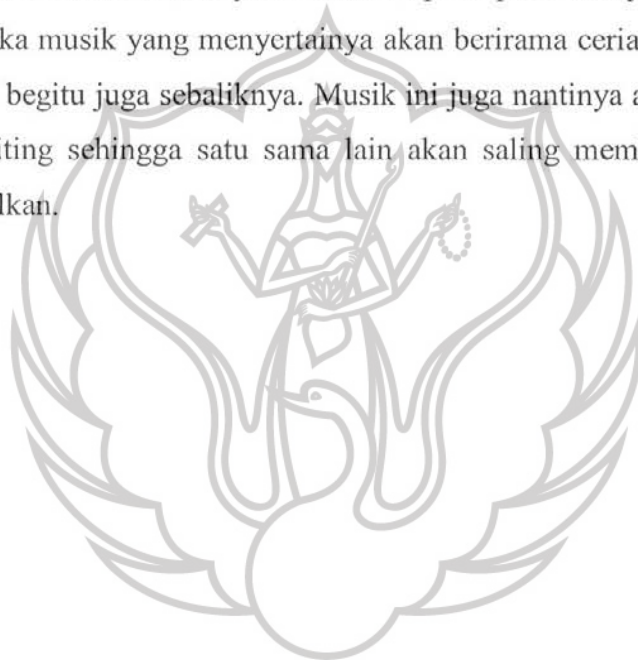
Capture 5.29. Putri (*Scene* 12)

Rambut Putri yang terkuncir tinggi menunjukkan kesombongannya. Pemakaian *blush on* merah, titik-titik pada pipi dibuat seakan pigmen hitam yang menyembul menghiasi pipinya dan *lipstick* berwarna merah tua dapat membangun karakter sombong.

Make up Nisa dan Putri sangat berbeda. Hal ini memperlihatkan dua karakter yang bertolak belakang sesuai dengan karakternya yaitu Nisa sebagai karakter protagonis dan Putri sebagai karakter antagonis. Pendekatan ekspresionis pada karakteristik tokoh dalam proses produksi film televisi “Pelangi Hati” diwujudkan dalam segala sisi seperti *wardrobe*, *setting* artistik, dialog, gestur, pencahayaan, teknik kamera, tata suara dan editing. Semua unsur tersebut saling membangun menciptakan *mood* yang ingin ditampilkan oleh sutradara. Berbagai elemen membentuk film televisi “Pelangi Hati”. Unsur-unsur naratif dan unsur sinematik bekerja dan saling mewujudkan cerita verbal menjadi cerita audio visual. Citra visual tersebut terwujud dalam rangkaian *shot*. Setiap *shot* yang diambil disusun dari berbagai elemen yang terdapat dalam unsur sinematik. Unsur naratif dan sinematik bergabung dalam tahapan ini yaitu bagaimana pembangunan visual berdasarkan cerita yang telah dibuat sebelumnya.

4. Musik

Film “Pelangi Hati” menggunakan kekuatan musik dalam salah satu unsur pembangun cerita. Lagu diaplikasikan pada adegan sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan oleh sutradara dalam adegan tersebut. Musik diakui mempunyai kekuatan untuk mengantar dan menggugah emosi. Baik dituangkan melalui penjiwaan terhadap alur cerita, musik dan watak tokoh yang diperankan, maupun sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, maka musik tidak dapat dipisahkan dari emosi⁴². Berdasarkan penjelasan diatas, musik akan disesuaikan juga dengan karakter tokoh utama yaitu Nisa. Seperti pada halnya ketika Nisa merasa senang maka musik yang menyertainya akan berirama ceria dan memiliki tempo yang cepat, begitu juga sebaliknya. Musik ini juga nantinya akan berkaitan dengan proses editing sehingga satu sama lain akan saling membangun mood yang akan ditampilkan.



⁴² Djohan, Psikologi Musik, Yogyakarta, Penerbit Best Publisher, 2009. Hal.87